

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Manajemen proyek dengan model *clockwork* sendiri dapat diterapkan dengan mudah dalam proyek *corporate video* karena memiliki alur yang menyerupai dengan tahapan produksi film pada umumnya. Hanya saja, perbedaan terletak pada tahapan definisi proyek yang hanya membahas sebagian awal dari tahapan pra-produksi.

Cakupan tahapan definisi dan persiapan proyek memfokuskan anggota proyek dalam dua hal yang berbeda, yaitu tugas secara *high-level* pada tahapan definisi proyek serta tugas secara *low-level* pada tahapan persiapan proyek. Hal tersebut menjadikan pengerjaan proyek *corporate video* dengan pendekatan manajemen proyek berbeda dengan pengerjaan biasanya. Setiap anggota proyek dituntut untuk memiliki atensi terhadap hal-hal umum dalam proyek tersebut, kemudian terhadap hal-hal terperinci dalam setiap tugasnya. Pada pengerjaan *corporate video* umumnya, setiap anggota proyek akan mengerjakan hal-hal terperinci dari bagian masing-masing yang kemudian akan dicocokkan saat mereka melihat hal-hal umum dalam proyek tersebut.

Implementasi manajemen proyek tidak lepas dari kehadiran alat manajemen proyek. Salah satu alat manajemen proyek yang penulis gunakan dalam pelaksanaan proyek ini adalah layanan Google, yang turut membantu pengerjaan proyek dalam alur kerja, alur komunikasi, dan manajemen tugas.

Mungkin saja manajemen proyek ini dilakukan dengan menggunakan alat manajemen proyek lain, namun dengan aplikasi-aplikasi yang telah disediakan oleh Google secara gratis sudah cukup membantu membuat pekerjaan proyek dapat berjalan sebagaimana seharusnya. Namun, sebuah tim produksi tidak dapat terjun langsung menggunakan alat manajemen proyek. *Project Manager*, *Production Manager*, atau *Strategist* harus mempertimbangkan faktor adopsi dan adaptasi bagi masing-masing orang. Walaupun alat yang digunakan serupa, seperti Microsoft Excel dengan Google Sheet, pada masa-masa awal pengerjaan proyek, akan ada beberapa waktu yang diperlukan oleh anggota proyek untuk membiasakan diri dengan lingkungan barunya.

Dengan demikian, penulis dapat menyimpulkan bahwa manajemen proyek dapat diterapkan pada *filmmaking*, khususnya pada pembuatan *corporate video*. Proyek *corporate video* yang dijalankan menjadi lebih terstruktur dan kukuh dikarenakan beberapa sifat manajemen proyek yang salah satunya adalah menuntut anggota proyek untuk memiliki atensi khusus pada pekerjaan tertentu.

5.2. Saran

Dalam implementasi manajemen proyek dalam proyek corporate video ini, penulis tidak menjelaskan secara eksplisit kepada anggota proyek bahwa penulis menggunakan sistem manajemen proyek. Namun, penulis hanya menciptakan skema dan sistem kerja yang dapat digunakan langsung oleh anggota proyek, sebagaimana pekerjaan *Project Manager* yang mempersiapkan hal-hal yang diperlukan dalam suatu proyek. Dalam pelaksanaannya, penulis merasa bahwa

implementasi manajemen proyek tanpa menjelaskan secara eksplisit kepada anggota proyek tidak memiliki masalah. Namun, akan sulit apabila hendak melakukan riset terkait sistem manajemen proyek pada proyek *corporate video*.

Riset lebih lanjut terkait implementasi sistem manajemen proyek model *clockwork* untuk tahapan berikutnya yaitu produksi & peluncuran dapat dilakukan oleh penulis yang lain. Penulis merasa bahwa pada tahapan berikutnya, proyek *corporate video* yang dilaksanakan dapat berjalan dengan semestinya, tentunya dengan tambahan manfaat dari manajemen proyek itu sendiri. Begitupula terkait pelaksanaan sistem manajemen proyek dalam skala besar, dengan kru atau anggota proyek yang berjumlah lebih dari 10 (sepuluh). Masih banyak hal yang penulis rasa dapat diimplementasikan untuk mendorong produktivitas & efisiensi lebih jauh lagi, baik untuk proyek secara keseluruhan maupun bagi anggota proyek dalam tingkatan individu.

Apabila pembaca tertarik untuk melakukan implementasi manajemen proyek dalam produksi *corporate video* atau produksi film dengan jenis lain, penulis menyarankan untuk menggunakan model *clockwork*. Adapun, besar kemungkinan model lain seperti *waterfall* untuk dapat digunakan dalam produksi video ataupun film dengan hasil kesuksesan proyek yang sama. Untuk mendalami manajemen proyek dengan model *clockwork*, penulis menyarankan pembaca untuk melihat lebih lanjut pada buku *Interactive Project Management: Pixels, People, and Process* karya Nancy Lyons dan Meghan Wilker.

Diluar batasan penulis yang hanya melakukan implementasi manajemen proyek dengan layanan Google, terdapat juga layanan-layanan lain yang dapat membantu proses pengerjaan proyek seperti Slack, sebuah aplikasi *messaging* yang umumnya digunakan oleh berbagai perusahaan atau ahensi karena mempunyai *channel* terpisah untuk topik-topik tertentu dan Trello, sebuah aplikasi *task manager* dengan sistem *Kanban board* untuk mengatur dan merencanakan tugas-tugas yang harus dikerjakan dalam proyek tersebut. Integrasi yang semula hanya terjadi antar layanan Google kini memungkinkan untuk terjadi lebih luas lagi (Simon, 2020, hlm. 223–226). Sebagai contoh, tugas yang selesai dikerjakan pada Trello dapat menjadi notifikasi yang terkirim pada Slack, dengan tautan Google Drive yang dapat dicantumkan pada bagian diskusi Trello (<https://trello.com/platforms/slack>). Notifikasi terkait *event* yang akan berlangsung beberapa saat lagi dari Google Calendar juga dapat muncul pada Slack (<https://slack.com/apps/collection/gsuite-for-slack>). Tentunya hal ini memerlukan konfigurasi lebih lanjut, dibandingkan dengan layanan Google yang antar layanan tidak membutuhkan konfigurasi apapun.